

7800MD

POLE POSITION II

PILOTES, FAITES TOURNER LES MOTEURS !!

Etes-vous assez bon pour vous mesurer aux meilleurs ? Votre savoir-faire et vos nerfs sont-ils suffisants pour que vous méritiez le titre de "pilote de course professionnel" ? Essayez de battre le meilleur chrono et participez à l'une des plus prestigieuses courses de Formule 1 : vous découvrirez vos limites et apprendrez à les surpasser.

Vous avez le choix entre quatre courses qui se déroulent sur quatre circuits différents. La plus facile est la course Test (Qualif). Dans la seconde, qui se déroule sur le fameux circuit de Fuji au Japon, vous devez confronter divers obstacles (flaques d'huile...) mais aussi d'autres concurrents. La troisième, la Seaside, est une course de moyenne difficulté dont le circuit a été aménagé au bord de la mer. La quatrième, la Suzuka est la plus difficile de toutes, elle se déroule au milieu d'un carnaval !

NOTE :

Eteignez TOUJOURS votre console en plaçant le commutateur POWER en position OFF avant d'insérer ou d'enlever une cartouche de jeu Atari, sinon vous risquez d'endommager gravement console et cartouche

PRÉPARATIFS

1. Après avoir éteint votre console, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du manuel d'utilisation et branchez une manette de jeu dans le port controller gauche.

2. Allumez votre poste de télévision ou votre moniteur et appuyez sur la touche [**Power**] pour allumer votre console Atari. Un premier écran apparaît (sélection du circuit).

3. Les quatre circuits à choisir apparaissent aux quatre coins de l'écran. Déplacez la manette de jeu dans la direction de la piste choisie, ou appuyez sur la touche [**Select**] pour mettre en surbrillance le nom de la piste choisie.

4. Lorsque vous vous sentez prêt à affronter les qualifications, appuyez sur l'un des boutons de mise à feu.

COMMENT PILOTER

La manette de jeu simule le volant. Il suffit de la déplacer sur la droite ou sur la gauche pour que votre voiture aille dans cette direction. Le bouton de mise à feu gauche vous permet d'accélérer, le droit de freiner. Démarrez en première en tirant votre manette vers l'arrière, puis poussez la manette en avant pour changer de vitesse.

LES QUALIFICATIONS

Avant d'avoir le droit de concourir, vous devez vous qualifier. Votre temps aux qualifs déterminera votre position sur la grille de départ. Vous disposez de 120 secondes, mais, pour vous qualifier, vous devez terminer un tour en moins de 73 secondes.

Lorsque vous qualifiez pour la pole position, vous avez droit à cette position, la plus enviée par tous les professionnels, et vous démarrez la course sur la première ligne, à la corde. Si vous ne qualifiez pas (la grille de départ comporte 8 places) vous continuez à conduire pendant le reste des 120 secondes.

A PLEIN GAZ !

Une fois que vous vous êtes qualifié, le départ n'est plus qu'une question de secondes. Maintenez votre voiture sur la piste - vous perdez du temps lorsque vous vous en éloignez. Evitez les têtes à queue, ils vous ralentissent inutilement. Lancez votre voiture à plein régime. Si votre vitesse est trop élevée, rétrogradez pour prendre les virages difficiles.

Si vous entrez en collision avec une autre voiture, vous exploserez en même temps qu'elle, ce qui vous coûte un temps précieux. Les chocs avec des éléments de signalisation se trouvant sur la piste réduisent également votre vitesse. Les flaques d'huile vous ralentissent considérablement. Vous disposez d'un nombre illimité de voitures, vous jouez uniquement contre le temps.

Si vous êtes au milieu d'une course et désirez recommencer à zéro sur le même circuit, appuyez sur [**Reset**]. Si vous décidez de commencer une autre partie sur une piste différente, appuyez sur la touche [**Select**].

Pour interrompre la partie, appuyez sur [**Pause**] ; appuyez de nouveau sur cette touche pour la reprendre. L'image à l'écran disparaît si la pause dure plus d'une quinzaine de minutes. Dans ce cas, déplacez la manette de jeu pour faire réapparaître l'image.

COMMENT COMPTER LES POINTS

- Chaque tour parcouru donne 10 000 points
- Chaque voiture dépassée vous donne 50 points
- Chaque fois que vous terminez une course, toute seconde non utilisée et restant à votre crédit vous donne 200 points.

Points de bonus

Le tableau ci-dessous indique les temps de qualification pour les huit positions de départ pour la course et le nombre de points attribués à chaque temps de qualification.

Position sur la grille de départ	Chrono au tour	Points de bonus
1	58 " 50	4000
2	60 " 00	2000
3	62 " 00	1400
4	64 " 00	1000
5	66 " 00	800
6	68 " 00	600
7	70 " 00	400
8	73 " 00	200

ATARI FRANCE
79, Avenue Louis Roche
92238 GENNEVILLIERS Cedex

Imprimé en France
C300018-008/4 Rev A.